HE system
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
戦国関東三国志
©1991 INTEC INC. 製作協力 株式会社学習研究社「歴史群像シリーズ」

目次

はじめに……1
ストーリー……2
ゲームスタート……4
各ステータスについて……6
各イベントについて……8
通常のコマンド……10
　内政……10
　外交……13
　軍事……18
　その他……19
合戦……20
合戦時のコマンド……24
　野戦……24
　攻城戦……25
第二部について……28

登場する武将たち……30
　上杉家……31
　武田家……34
　北条家……37
　その他……40

注意・その他……44

はじめに

舞台

時は十六世紀半ば。
戦国乱世は数々の名将、闘将、謀将を輩出した。

『戦国関東三国志』

ここ関東の地にても三人の英雄が
死力を尽して覇を競い合っていた。
即ち、越後の龍・上杉謙信、甲斐の虎・武田信玄、
相模の獅子・北条氏康である！
三武将の惹き起こす戦いの渦は、
他の九領主を巻き込み、関東を席巻した。
だがなお、三武将にとって関東平定は
さらなる戦略の序章に過ぎない。
揃って彼等が関東平野の地平の彼方にのぞむもの――
それは日ノ本、天下の統一である。
……果して関東平定を成し遂げ、
天下をその掌中に掴むのはいずれの武将か？

第一部

あなたは上杉謙信、武田信玄、北条氏康のいずれかの武将となって、関東平定に乗り出します。
全三十城の平定には種々の苦難が待ち構えているでしょう。そして、三武将以外に九領主が割拠していますが、あなたの行く手を阻む者は必ずや他の二武将となるにちがいありません。

第二部

関東平定を成し遂げたあなたの前に、かの第六天魔王織田信長が立ち塞がります。
あなたは関東の諸将を率い、天下分け目の関ヶ原の合戦において、信長軍を撃破し、天下統一を果さねばなりません。
尚、関東平定の成し方により関ヶ原の合戦状況は左右されますので、関東平定には心して力をそそいで下さい。

関東戦国地図

『戦国関東三国志』の舞台は、関東を中心として常陸・上野・下野・上総・下総・安房・武蔵・相模・甲斐・伊豆・越後・能登・越中・加賀・飛騨・信濃・駿河・遠江の十八ヶ国を網羅しています。

さらに、全三十城、各々には上杉・武田・北条・今川・畠山・里見・佐竹・姉小路・宇都宮等が割拠しています。

■領主一覧■

旗印1
上杉謙信

旗印2
武田信玄

旗印3
北条氏康

旗印4
今川義元

旗印5
畠山義綱

旗印6
上杉憲政

旗印7
佐竹義重

旗印8
結城晴朝

旗印9
里見義堯

旗印10
宇都宮広綱

旗印11
姉小路良頼

旗印12
下間丹後

ゲームの勝敗

第一部

＜勝利＞ あなたの選んだ武将が関東の三十城全てを平定したとき、勝利となります。

＜敗北＞ あなたの選んだ武将が天命、合戦等により死亡したとき、敗北となります。

第二部

＜勝利＞ あなたの選んだ武将が信長軍を滅亡させたとき、勝利となります。

＜敗北＞ あなたの選んだ武将が信長軍によって戦死したとき、敗北となります。

＊第二部の合戦に出陣するのは三十城の城主だけです。

ゲームスタート

第一部共用デモの後タイトル画面となります。

ゲームスタートを実行すると、上杉謙信、武田信玄、北条氏康の三領主のセレクト画面が表示されます。

あなたは三領主に属する為政値、軍略値、国力値、城配置を見きわめて選択しなければなりません。

選択後、レベル設定画面が表示されます。

レベルは１～３までであり、より大きい方が難しくなります。

ゲームスタートは1560年１月。いよいよあなたにとっての戦乱の幕開けとなります。

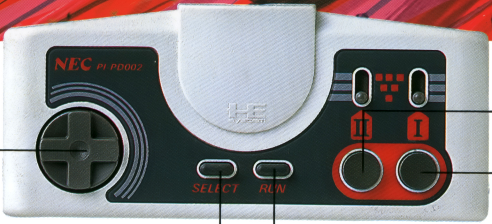
三領主の選択

あなたが関東平定の事業を託すに足りる領主を選択して下さい。

毘沙門天の化身かと見紛う、天才的な戦術家——上杉謙信、民政に手腕を発揮し、防衛戦を得意とする——北条氏康・謀略に長け、戦略的な領地経営を行う——武田信玄。

関東平定に最も近いのはいずれの者か？

ボタン操作



RUN・第一部・第二部のゲームスタート

SELECT・タイトル画面での選択
・ステータス画面の切換
①武将一覧—通常・戦闘
②城・城主・城戦闘

Iボタン
・コマンド・武将・数値入力等の決定
・YES選択
・メッセージの送り

IIボタン
・コマンド・武将・数値入力等の取消
・NO選択

十字キー
・カーソルの移動
・数値入力の桁移動(左右)
・数値入力(上下)
・出陣・編制等の武将の選択(上下)
・戦評定の軍師の選択(左右)
・HEXでの移動・攻撃の方向指示(右ー右周り左ー左周り)
・武将一覧が二画面以上ある時の画面切換

コマンド入力

軍令

全ての領国に毎月ターンが来ますが、その順番は異なります。
自国のターンの時、軍令数が0になるまで各城へ軍令を下せます。
また、あなたの領有する城が増えるにしたがって軍令数も増えます。

各ステータスについて

城ステータス

各城のステータスは以下の通りです。

財　資金の量。取引税収により増加する。

兵糧　米の収穫量。年貢税収により増加する。

民心　民の忠誠度。

産業値　産業の振興の度合。取引税収、イベント等に影響する。

農業値　農業の発展の度合。年貢税収、イベント等に影響する。

兵力　兵士の総数。

武将数　城主を含めた武将の数

城ステータスはMAIN画面として表示され、通常のコマンド操作を実行します。

武将の(領主)ステータス

各武将のステータスは以下の通りです。

命数　寿命。年月の経過等により減少する。命数が0となった武将は死亡する。

為政　政治担当能力。内政に影響する。

軍略　軍事・外交担当能力。他国への謀略、合戦等に影響する。

胆力　忠誠度及び、戦闘能力。

兵力　武将の持つ兵士の総数。武将毎に騎

馬、弓矢、鉄砲、足軽の編制比率が異なる。

魅力　領主のみのステータス。配下の城主、武将が従う魅力。
命数、イベントの発生率等に影響する。

兵戦闘力　武将に従う兵の戦闘力。

武装度　武将に従う兵の武装度。

城戦闘（陣形）ステータス

各城の戦闘ステータスは城ステータスに準じますが、戦闘のために以下の表示がされます。

忍者情報力　忍者の情報収集能力。他の領国の城への謀略、合戦時の情報活動に影響する。

忍者戦闘力　忍者の戦闘能力。他の領国の城への謀略に影響する。

城塞値　各城の城門の防衛度、攻城戦での攻防に影響する。

城戦闘ステータスは攻城戦で守備側のステータスとしても表示される。

陣形ステータスは攻撃側のステータスとして表示されるので、城塞値は表示されない。

他のデータ

武将一覧　各城の武将の名がステータスと共に表示されます。入城可能人数は城主を含め最大８人です。

地形　各城の周囲の地形がHEXの形式で表示されます。

同盟度　各領国の、他の領国との同盟度が表示されます。

各イベントについて

定期イベント

命数　武将の命数は毎年１月に２減少します。０になった武将は死亡します。

相場　米・金の相場の比率は月毎に一定の範囲で変動します。
米買い、米売りのコマンド実行時に表示されます。

取引税収　年２回４月と12月に徴収されますが太平洋側と日本海側の城では徴収額が異なります。

年貢税収　年１回９月に徴収されます。

●税率は前月の月初めに決定します。
税率によって税収が決定しますが、産業値・農業値等にも影響されます。

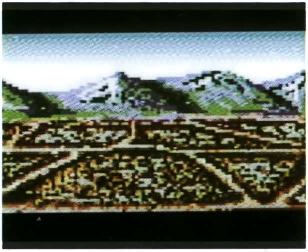
●委任していない城が複数ある場合、全ての城を一律にするかどうか選択し、一律にしない時には税率を設定した後に、その税率にする城を選択していきます。

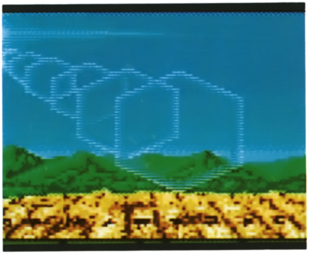
●RUNでその税率の城を全決定します。

武将給料　武将の兵力に応じて春の取引税の徴税時に給料が支払われます。
給料が支給額に足りない場合に城主の為政値が下がります。

借金返済　城主の借金は取引税の徴税時に自動的に支払われます。支払えなかった額は次の徴税時まで持ち越されます。
また、借金によって城主の為政及び領主の魅力が下がります。

●税率の決定は軍令に入りません。





不定期イベント

＜天災＞

冷害　日本海側で6～8月に発生します。発生した城は兵糧・民心が下がります。

干ばつ　6～10月に発生します。発生した城は金、・兵糧、民心が下がります。

台風　太平洋側では7～10月、日本海側では6～9月に発生します。発生した城は金、兵糧、民心、産業値が下がります。

一揆　城下の農民の一揆です。民心が低いと発生します。民心、城主の為政が下がります。

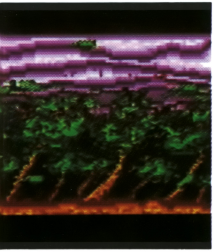
＜他領の情報＞

領主病気　命数、魅力が低いと領主が病気になります。病気の領主は命数が下がります。

領主死亡　他の領国の領主が死亡した時表示されます。COMの領主死亡の場合、後継者が領地を受け継ぎます。

信長情報　ゲームの進行にともない、関西へ侵攻する信長軍の情報が忍者によってもたらされます。

- 不定期イベントは発生時に関東マップに表示されます。



通常のコマンド

MAINで実行するコマンドは以下の通りです。
コマンドは「内政」「外交」「軍事」「記録」「終了」に分類されます。

内政

開発　金を投資し、城下の内政を充実させます。実行武将の為政値が効果に影響します。

産業　城下の振興をはかります。

町　町の産業価値を大きくします。産業値、武将の為政が上がります。

鉱山　鉱山で金を採堀します。産業値が採堀量に影響しますが、必ずしも採堀に成功するとは限りません。
鉱山のある城は、坂戸、与板、躑躅ヶ崎館、福島、小田原、韮山、高山、箕輪、太田の九つの城です。

開墾 城下の農業の発展をはかります。農業地を広げ、農業価値を大きくします。兵糧、民心、武将の為政が上がります。

土木 治水、土木工事を行う、災害対策です。民心、産業値、農業値が上がります。

施し 金を与え、武将等の能力を高めます。城主の為政・軍略・胆力が効果に影響します。

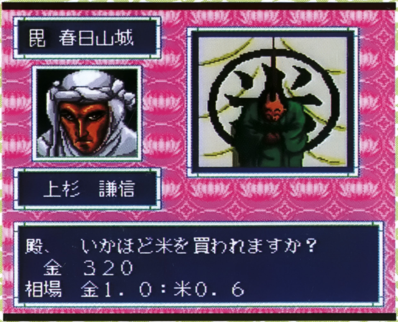
民 民心が上がります。

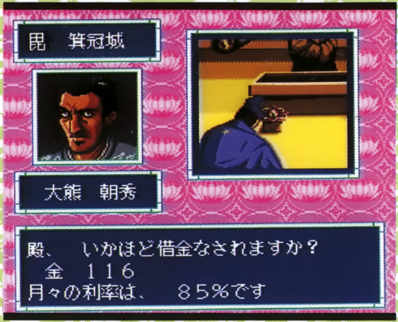
武将 武将の胆力値が上がります。

忍者 忍者の戦闘力、情報力が上がります。

兵 武将の持つ兵の戦闘力が上がります。

取引 城下の商人と金、米の取引をします。取引の相場は毎月変動し、取引時に表示されます。相場は取引税、年貢の税率に影響されます。





米売り　米を売り、金を入手します。

米買い　金を売り、米を入手します。

借金　商人から借金が出来ます。
返済額は借金額と借金時の取引率が影響します。借金時には城主の為政及び領主の魅力が下がります。また、借金には限度額が設定されています。

返済　借金を商人に返済します。
取引税の徴税時に自動的に支払われます。支払えなかった額は次の徴税時まで持ち越されます。

論功行賞　合戦の行われた城で、合戦のその月に表示されます。合戦に加わった武将の軍功に対して金を与え、能力を高めます。

城主の胆力が効果に影響します。施しに比べ、上がる率は大きくなっています。

武将　武将の胆力値が上がります。

兵　武将の持つ兵の戦闘力が上がります。

登用　軍功のめざましかった兵を武将に取り立てます。登用武将を持つ武将が合戦で敵側の武将の兵力を0にした場合に現われます。登用武将は上杉・武田・北条の三武将に各々五人ずついます。

祭祀　上杉・武田に固有のコマンドで、軍神に祈願することにより領主の魅力が上がります。

但し、北条には祭祀に相当するコマンドはありません。

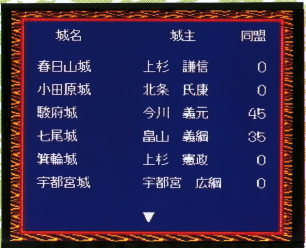
外交

情勢　自城の情勢を見ます。関東マップで選択するとその城の城ステータスが表示されます。城主、城戦闘ステータスはSELECTボタンで切り換わります。

武将一覧　武将選択すると、その城にいる武将の武将ステータスが見られます。SELECTボタンで通常MAIN用と戦闘用が切り換わります。

地形　その城の周囲の地形がHEXの形式で表示されます。

同盟度　各領国の、他の領国との同盟度が表示されます。領主のいる城でしか見られません。



偵察　自国の他の城の情勢及び、他の領国の城の情勢を見ます。

支配城　自国の他の城の情勢。

武将一覧　その城にいる武将の武将ステータスが見られます。

地形　その城の周囲の地形(HEX画面)が見られます。

敵城　他の領国の城の情勢。敵城との忍者の情報力の比によって偵察に失敗する時があります。偵察は隣接城にしか行えません。

武将一覧　その城にいる武将の武将ステータスが見られます。

地形　その城の周囲の地形(HEX画面)が見られます。

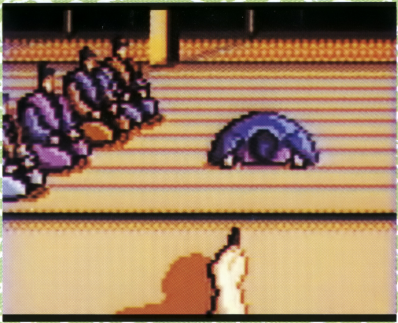
配備　武将の交替や移動を行います。

移動　隣接する自国の城又は空城へ武将を移動させたり、金、兵糧を輸送します。

武将　移動する武将は金、兵糧の輸送が出来ます。城主はこのコマンドでは移動できません。各城に入城できる武将は城主を含め最大８人ですので、移動先が９人以上になる場合には移動できません。

金・米　金と兵糧のみを輸送します。ただし、最大999までです。

委任　城の統治をCOMに委任するかどうか決定します。領主のいる城でのみ可能です。関東マップ上で城を選びます。Ⅰボタンで委任又は、委任解除し、Ⅱボタンで終わります。



任免　自国の城主の交替を行います。

交代　城主を隣接する城主と交代させ、城主を移動させます。

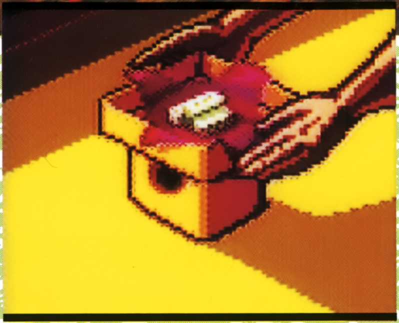
解任　城主を解任し、その城にいる武将を城主に取り立てます。解任された城主の胆力が下がり、取り立てられた武将の胆力が上がります。交代の場合には胆力は変動しません。

同盟　他の領国と同盟し、他の領国の城からの侵攻を防ぎますが、攻め込まれないわけではありません。同盟度を95以上にした場合に同盟での関東平定が成されます。同盟を結ぶと同盟度は上がりますが、合戦、同盟の破約で下がります。領主のいる城でしか出来ません。

条約　使者が金を送り、不戦同盟を結びます。

婚姻　他の領国に姫を送り、同盟を結びます。条約よりも同盟度の上がる率は大きくなります。

- 姫の数は北条、武田は三人、上杉はいません。他の領国は各１人です。
  締結には両国の国力、資金、同盟度が影響します。



城主　城主を寝返らせます。寝返ると旗印が変わり、自領の城となります。失敗しても、城主の胆力が下がる場合があります。成功の場合、敵城主及び配下の武将の胆力は下がります。

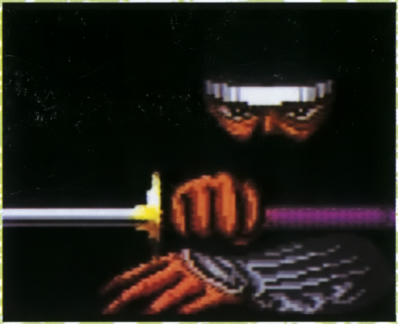
武将　武将を寝返らせます。既に寝返っている武将へも別の領国の城からは寝返りをかけられます。
寝返り武将が総大将として出陣した場合、全軍が降伏してしまいます。失敗しても、武将の胆力が下がる場合があります。

- 内応コマンドには武将の軍略、忍者の情報力、戦闘力が影響します。

内応　他の領国の武将に内応をもちかけ、合戦で寝返るよう仕掛けます。隣接の城にのみ出来ます。

計略　他の領国の城に計略をめぐらせ、城力を弱めます。隣城のみに出来ます。

一揆　民心を城主から離し、一揆を起こさせます。民心、城主の為政値が下がります。



内紛　武将間で争いを起こさせますが、合戦までには至りません。全ての武将の胆力が下がります。

謀殺　忍者によって城主の暗殺をはかります。成功の確率は低いのですが、失敗しても命数が下がる場合があります。

●計略コマンドには武将の軍略、敵城主の為政、軍略、胆力、忍者の情報力、戦闘力が影響します。

軍事

練兵　武将の持つ兵を訓練します。兵の戦闘力が上がります。

城普請　城の守りを固め、敵の侵攻にそなえます。城塞値が上がります。

武装　商人から武器を買入れます。兵の武装度が上がります。

徴兵　兵を徴兵し、各武将に編制します。兵は騎馬・鉄砲等の編制の比率にそって配分されます。徴兵できる数は城主の為政、民心、金によって決定されます。

但し、一人の武将の最大兵士数は9900です。各武将の兵の移動数により兵の戦闘力、武装度が上下します。なお、徴兵した人数に比例して民心が下がります。

編制　各武将の兵士数を編制します。兵は編制比率にそって配分されます。各武将の兵の移動により兵の戦闘力・武装度は上下します。

合戦　隣接する他の領国の城へ侵攻します。出陣する武将は7人までで、その中で総大将を選択します。ただし、兵力0の武将は出陣できません。他の領国が侵攻してきた場合には城主も野戦に出陣します。合戦に携える金、兵糧を決定すると戦評定に移ります。ただし、合戦は1月に一度しか行えません。

＜戦評定＞

軍師が合戦の見込みについてタイプ別の意見を述べますので、総大将は彼等の意見を受けて出陣することになります。軍師の数は出陣武将の数により異なります。

戦評定の後いよいよ合戦に突入します。

記録

ゲームを中断して、データをセーブする時に実行します。
ゲームを再開する時はタイトル画面でCONTINUEを選択します。

終了

その月の軍令を強制的に終了させたい時に実行します。通常は0になると軍令は終了します。

軍令数

領主が一月に命令できる数です。

- 軍令数は領国の城が増加するにつれて増加します。
- 以下のコマンドは軍令数には数えられません。

配備（委任・任免）偵察（支配城）
情勢（武将一覧・地形・同盟度）
終了

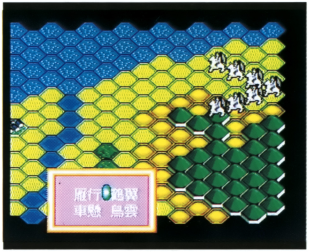
合戦

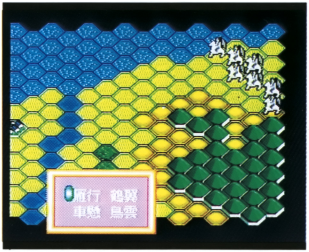
他の領国の城からの侵攻及び、他の領国の城へ攻め込むと合戦が開始されます。
合戦には野戦と攻城戦がありますが、戦況により野戦で勝敗の決する場合があります。必ず野戦から開始されます。

野戦

各城の周囲の地形を読み、野戦を有利に運びます。

陣形　出陣した武将を陣形にそって配備します。出陣した武将数によって選択できる陣形が異なります。武将数１～４人までは車懸・雁行のみで、５人以上だと全ての陣形が選択できます。灰色の騎馬が表示されていますので、ウインドウ画面にある武将の配備する位置にカーソルを移動させ、Ｉボタンで決定します。配備は常に攻撃側から行います。

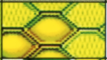
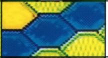
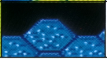




ターン　出陣武将順にターンが回り、攻撃側から守備側へと移ります。両軍の攻防が終了するとターンが終わり、１日が経過します。

- ターンの終了時及び野戦の開始時に両軍の情報が表示されます。

地形　HEXを構成する地形は以下の通りです。各々の地形には移動に必要な機動力値が設定されています。梅雨・冬には機動力値は変化します。

地形	絵	通常	梅雨	冬	地形	絵	通常	梅雨	冬
平地		2	2	2	丘		3	4	4
荒地		2	3	3	山		5	6	6
森		3	4	4	山岳				
町		2	2	2	川		4	6	5
城					海				

- 城、海、山岳へは部隊は侵入できません。

　そのHEXへの侵入路は隣接城の位置によって設定されています。

機動力　部隊は騎馬、鉄砲、弓矢、足軽で編制されていますが、武将によって比率は異なります。部隊毎の機動力は編制比率と兵士数で決定されます。部隊間の戦闘アニメーションは比率の最も多い装備で表示されます。移動で減った機動力は次のターンで機動力値だけ回復します。待機した場合も同様です。(最大は9)

勝敗の決定　野戦では以下の場合に勝敗が決定します。

1.兵糧切れ

兵士数に合わせて1日毎に兵糧が減っていきます。兵糧が失くなると、守備側は降伏し、攻撃側は出陣した城へ退却します。

2.退却

退却は攻撃側のみのコマンドです。総大将の指示による総退却となります。

3.籠城

籠城は守備側のみのコマンドです。攻城戦へと移ります。城主の指示による総退却となります。

4.総大将、城主の死亡

野戦では兵力0となった総大将、城主は死亡します。この時配下の武将は、守備側でも、攻撃側でも降伏します。

5.総大将の寝返

内応をかけられていた武将が総大将として出陣すると寝返ってしまいます。この時攻撃側は降伏します。

6.日数切れ

30日がたった場合守備側の勝利となります。この時攻撃側は退却します。

●野戦で実行するコマンドは以下の通りです。

情報　戦闘状態の情勢を見ます。

両軍　両軍の情勢が見られます。

武将　自軍武将の兵力の編制比率が表示されます。

偵察　敵軍の武将の兵力の編制比率が表示されます。金及び忍者の情報力が偵察の成否に影響します。

行軍　武将の移動や待機を行います。

待機　武将を待機させます。次のターンで機動力値が回復します。

移動　武将を機動力値分移動させます。機動力値と地形によって移動数は決定されます。機動力値が残っていてもIIボタンで移動は終了します。

攻撃　隣接する敵部隊に攻撃をしかけます。移動と同様の操作で攻撃する部隊が決定できます。兵力0になった武将は死亡します。武将の軍略、胆力、兵力、兵の戦闘力、武装度が攻撃の効果に影響します。攻撃時にはアニメーションが表示されます。

寝返　敵武将を寝返らせ、自軍の勢力にします。総大将及び城主のみが寝返りをかけられます。金、武将の軍略、胆力、総大将(城主)の軍略、忍者の戦闘力、情報力が寝返りの効果に影響します。
合戦中に一度寝返った武将には寝返りはかかりません。

退却　攻撃側が出陣した城へ退却します。総大将のみが指示できます。総退却となりますが、退却の成否は武将毎に判断されます。両軍の兵力、城主の軍略、武将の軍略が成否に影響します。退却に成功しても兵力、兵の武装度、戦闘力が下がる時があります。

籠城　守備側が城へ退却します。城主のみが指示できます。総退却となりますが、武将が退却途中に捕えられることはありません。籠城すると、攻城戦に移ります。

攻城戦

落城をめぐっての攻防戦です。

●攻城戦では、攻城戦用の戦闘ステータスが表示されます。

●攻城戦で実行するコマンドは以下の通りです。

情報　自軍武将の戦闘状態が見られます。１ターンには数えられません。

偵察　敵軍武将の戦闘状態が見られます。金及び忍者の情報力が偵察の成否に影響します。

退却　総大将、城主の指示によって攻撃側は出陣した城へ、守備側は自国の隣接城へ退却します。総退却となりますが、退却の成否は武将毎に判断されます。両国の兵力、城主の軍略、武将の軍略が成否に影響します。
退却に成功しても兵力、兵の武装度・戦闘力が下がる時があります。

攻撃　全軍が攻撃に加わり、武将毎の攻撃はできません。兵力0になった武将は敵軍に捕われます。武将の軍略、胆力、兵力、兵の戦闘力、武装度が攻撃の効果に影響します。攻撃側と守備側では攻撃の方法が異なります。

<攻撃側>

兵糧攻め　武将を待機させ、守備側の兵糧切れを待ちます。

正面攻撃　城門攻撃をし、前門を突破すると、城内に攻め込み、敵武将への攻撃が出来ます。

包囲攻撃　城門攻撃で全ての門を開くと、城内に攻め込み、敵武将への攻撃が出来ます。包囲攻撃の方が１回の攻撃が激しくなります。

●城門攻撃で城門を開かなければ敵武将への攻撃に移れません。
攻撃途中にもう一方の攻撃方法へ移れますが、正面攻撃から包囲攻撃へ移る場合には、全ての門を開かないと、敵武将への攻撃が出来ません。

＜守備側＞

籠城　武将を待機させ、攻撃側の兵糧切れを待ちます。

正面攻撃　前門を開き、城外の敵に攻撃をしかけます。

包囲攻撃　全ての門を開き、城外の敵に攻撃をしかけます。

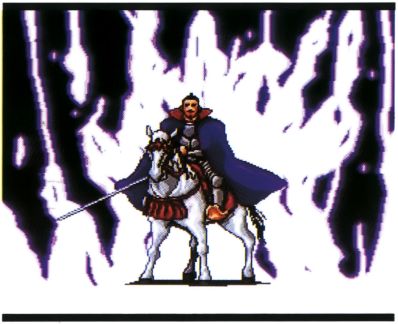
●守備側が門を開ければ、攻撃側は城門攻撃をせずに、直接攻撃に移れます。
攻撃途中にもう一方の攻撃へ移れます。

戦後処理

勝敗が決した時敗戦側は退却か降伏します。この時退却しても捕えられる武将が出ます。降伏すると武将は捕えられます。領主が捕えられた場合は必ず切腹します。捕えられた武将は勝戦側によって斬られるか、召し抱えられるかのいずれかです。合戦での金、兵糧は全て勝戦側のものとなります。退却できる城がない時には守備側武将は全て捕えられます。攻撃側の勝戦の場合総大将が城主となります。

第二部

第一部で関東平定を成し遂げたあなたは、統一者として関東管領就任式にのぞみます。しかし、あなたの野望、天下統一には関西を平定し、関西管領に就任した、第六天魔王織田信長が立ち塞がります。あなたは精鋭を誇る信長軍に対し、敢然と天下分け目の関ヶ原の合戦を挑みます。果してあなたは天下統一者として後世に名を残せるのでしょうか？



統一度

第一部の統一度によって第二部の戦力が決定します。同盟での統一かどうか、また関東三十城の城力によって自軍及び信長軍の武将の軍略、胆力、兵力等が決定します。

同盟での統一の場合自軍の武将の寝返ることが多くなります。

合戦

合戦は野戦のみになり、信長を野戦で打ち破ると勝ち戦となります。

野戦はおおむね第一部の野戦に基づきます。

1.ターン

出陣武将順にターンが回り、自軍から信長軍へと移ります。

2.陣形

出陣した武将数によって選択できる陣形が異なります。

3.地形

第二部では町・城はありません。

第一部とちがい、HEXへの侵入路は決められています。

- 機動力は第一部に基づきます。

4.手順

HEXは4画面あり、各々に信長軍が進駐しています。信長の居城『大阪城』に至るまでにはこの4画面で、信長軍を打ち破らねばなりません。

そのHEXで信長軍に勝てば次のHEXへ進みますが、敗れたからといって、後戻りすることはありません。そのHEXで勝敗が決した時出陣画面に戻ります。

- 武将兵力の編制はできません。
- 合戦で敗れた時に、兵力の残っている武将は、退却には失敗し、死亡します。

勝敗の決定

各HEXでの勝敗と、両軍の間での勝敗の決し方があります。

1.兵糧切れ

兵糧が失くなると両軍の勝敗が決します。自軍の場合にはゲームオーバーに、信長軍の場合には自軍の勝利となります。

2.統一者、信長の死亡

総大将として出陣した統一者、信長が兵力0になり、死亡すると、両軍の勝敗が決します。

3.総大将の死亡

兵力0となり、総大将が死亡すると退却します。この時他の武将で兵力が残っていれば、次の合戦には出陣できます。

＜注意＞

● 第二部の野戦で実行するコマンドは第一部に基づきます。

退却　退却はありません。

関東三国志 戦国武将群像

戦国時代。それは様々なタイプの人材が雲が湧き出るがごとく輩出した時代でもあった。群雄と生死を共にした盟友、死闘を演じた好敵手の存在。ここでは時代を築き、時代に飲み込まれて行ったそんな男達にふれてみよう。

上杉謙信（1530〜1578）

「毘沙門天の化身」と恐れられた戦国最強武将。正義の自覚を持って戦闘に臨んだ上杉軍団は圧倒的な戦闘力を誇り、生涯合戦ではついに一度も遅れをとることはなかったという。弱肉強食の風潮がまかり通っていた戦国時代にあって例外的な律儀さをもっていた。頼って来るものには手厚い保護を加え、請け合ったことには誠意をもって勤めた。長年に渡って死闘を続けてきた武田信玄、北条氏康をして「後事を託しうる者は謙信のみ」と評せしめたことがその義理堅さを物語っている。

北方侵略をもくろむ信長軍（大将、柴田勝家）を手取川において大敗させるなど合戦では常勝無敗を誇ったが、領土的野心を持たなかったため、版図をほとんど拡大する事なくその生涯を終えた。

精強無比な越後勢を率い、史実通り管領職として関東に覇を唱えることができるだろうか？

上杉景勝(1555〜1623)

上杉謙信の養子として家督を相続。実父は、かつて謙信に謀反をはたらいた長尾政景。養父謙信が後継者を指名しないまま逝去したため、上杉景虎（実父北条氏康）との間で相続争いが起こったが、これを撃破し自害せしめた。武田が織田に、北条が豊臣に滅ぼされる中で豊臣政権下では五大老に列し、見事に戦国乱世を生き残った。

宇佐美定満(？ 〜1564))

越後流軍学の祖と言われる兵法の大家。上杉謙信には軍略に関する師匠でもあった。「北越軍記」で八面六臂の活躍を演じた宇佐美定行と同一人物だという説もある。ゲーム中では、精強をもってきこえる上杉家臣団の中でも最大の軍略と胆力を誇る。まさに上杉軍団の要と言っても過言ではない。気になるのは命数の低さだが………

直江実綱(？ ～1577)

宇佐美定満と並ぶ上杉家臣団の柱石。謙信の側近として内政・外交の中枢で活躍する一方、兜に「愛」の文字をあしらった立物を用いた事で知られる。その養子兼続も武略に優れ、関ヶ原の役では徳川方の伊達政宗を苦しめた。

長尾政景(？ ～1564)

上杉謙信が国主となった折、反旗を翻したがその器量に服し、以後は忠誠を尽くす。謙信の姉、仙桃院を娶り一族に列したが、宇佐美定満と舟遊び中に溺死した。一説には謀殺とも言われる。

北条高広(生没年不詳)

武田信玄の誘いにのり、謙信に背いたが敗北後は許され、息子の景広と共に関東経略にあたった。謙信没後、景勝と景虎の相続争いに巻き込まれ景虎方についたが敗北し、以後消息を絶った。

鬼小島弥太郎(生没年不詳)

実名小島弥太郎。卓越した武勇に畏敬を込めて「鬼小島」と呼ばれる。軍使として武田信玄のもとに赴いた際、「人喰い獅子」の異名をとる猛犬をけしかけられたが動せず、犬の口を握りつぶし口上をまっとうしたという。

武田信玄(1521～1573)

乱世を勝ち抜いてきた群雄の中でも最も恐れられた戦国の巨星。上杉謙信とは対照的に現実的な戦略を展開し、本国甲斐から信濃、駿河、遠江、西上野、東美濃、南飛騨とその版図を広げた。

上杉謙信との合戦でも、4度目の川中島の合戦以外では主力決戦を避け、謙信をして「信玄は後途の勝ちばかり狙っている」と悔しがらせた。

「武田二十四将」に代表される家臣団も強力で、天目山において武田氏が滅亡した後、滅ぼした側の織田、徳川氏によって次々に召し抱えられ、彼らの天下取りに大きく貢献したという。

ゲーム中では、上杉、北条、今川などの強国と接した状況だが、逆に言えばどちらにも侵攻作戦を展開することができる。持城数が最多の7というのも見逃せない好条件だ。「後十年あれば天下を取っていた」であろう信玄の野望を、あなたは達成できるだろうか？

武田勝頼(1546〜1582)

信玄の第四子。母は信玄に滅ぼされた諏訪頼重の娘と言われる。信玄は正室三条氏との間に義信、龍宝などの男子をもうけていたが勝頼の器量を高く評価し、その嫡子信勝の後見人という名目で家督を相続させた。

高天神城を攻略するなど一時は父を凌ぐ勢威を張り、武勇の片鱗を見せたが、長篠の戦では装備の差から信長軍に大敗を喫し、その六年後天目山の露と消えた。

山本勘助(？ 〜1561)

信玄に最も信頼された軍師。天才的な軍略家として信玄を支えた。川中島の合戦では「キツツキ戦法」を用いたが謙信に見破られ、壮絶な戦死を遂げた。

合戦の天才上杉謙信であればこそこの作戦を見破り得たが、信玄はそれからも戦術、戦略両面で「キツツキ戦法」を応用し、彼の死後もその戦法は武田氏の版図拡大に大きく貢献した。

山県昌景（？～1575）

信玄の重臣飯富虎昌の実弟。兄が信玄に謀反を企てた折、告発したことで信玄の信任を受け、武田軍団の中核を成した。陣装にはすべて朱色を用い、「赤備えの軍勢」として知られる。

馬場信房（1515～1575）

武田軍団の主要な合戦にはすべて参陣し勇名を馳せた。歴戦の強者ではあるが、一度として合戦場では負傷したことはなかったという。長篠の戦では勝頼が無事退却したことを見届けた上で討ち死にした。

高坂昌信（1527～1578）

海津城主に就き、上杉謙信の信濃侵攻に対する備えとして活躍した。川中島の戦では本陣に襲いかかる越後勢を撃退し、信玄の窮地を救った。「甲陽軍鑑」を著述し、甲州流軍学を世に広めた。

真田幸隆（1513～1574）

戸石城を謀略をもって一夜にして落城させたことで知られる。ゲーム中ではその戸石城主として登場し活躍する。彼の知謀はこの後、大坂夏の陣で徳川家康をあと一歩まで追い詰めた孫、真田幸村へと受け継がれる。

北条氏康(1515～1571)

祖父は一代で伊豆、相模を切り取った日本最初の戦国大名北条早雲。父氏綱が地固めした勢力で関東攻略に乗り出す。関東支配は北条三代の悲願であった。

十六歳での初陣を皮切りに扇谷・山内・古河公方足利氏と歴戦、更に領国支配を実地に体験したことで、軍事・内政両面にわたり均整のとれた武将に成長した。築城術にも優れ、その居城小田原城は自給自足によって長期の篭城に耐えうる総構えの城として知られる。その発想は後に大阪城、江戸城へと受け継がれていく。

時局に対する認識も確かで、今川義元・武田信玄と甲相駿三国同盟を締結し、これが破れてからも必要に応じて時には信玄、時には謙信とも同盟を結ぶなど柔軟な外交戦略を展開した。巨城、小田原城を擁し、他領攻略に専念できる強みを活かし、関東全域に“三鱗紋の御旗”をはためかせよう!

北条氏政(1538〜1590)

偉大な父、氏康と比較され「凡庸、愚昧」と評される氏政だが、父氏康の後見により、北条氏の後継者としてふさわしい成長を遂げることができた。駿河をめぐって武田信玄と３年の長きにわたり互角に戦ったことにその成長の跡が窺える。

しかし結局は天下の帰趨を読み誤り、豊臣秀吉に敗れ自刃して果てた。

北条綱成(1516〜1587)

父は今川氏の家臣福島正成。父の死後北条氏を頼り、その俊才を認められ氏綱の娘婿となり、一族に列した。

山内・扇谷連合軍が河越城を襲撃した折には、半年にわたる篭城によく耐え、氏康の勝利に大きく貢献した。合戦の際には黄色地に「八幡」の文字をあしらった指物を用い、「勝った、勝った」と怒号しながら敵陣に突入したという。

松田憲秀(？～1590)

新興勢力の北条氏にあって、譜代の臣として重用される。北条氏の家老として内政・外交にあたり歴代の当主から信任されたが、小田原攻めの際、豊臣秀吉に内応していたことが露見し、逆臣の汚名を被り斬首された。

北条氏照(1540～1590)

北条氏康の次男。八王子城主として北関東侵攻に活躍した。氏康の死後は氏政に次ぐ北条氏のNo.2として権勢を極めたが、豊臣秀吉の小田原攻めの際、兄と共に切腹を命じられた。

北条氏繁(1536～1578)

北条綱成の実子。父に優るとも劣らぬ武勇でその名を馳せた。東関東の雄、佐竹氏との前線、下総飯沼城で活躍した。ゲーム中では韮山城主北条氏規の片腕として登場する。

風魔小太郎(生没年不詳)

風魔一党は北条早雲以来、北条家に仕えた忍び組である。その名は疾風のごとき出没に由来する。首領は小太郎を襲名し、河越の夜戦など北条氏の主要な合戦に暗躍し味方を有利に導いたという。

織田信長(1534〜1582)

尾張守護代織田信秀の嫡男。幼名吉法師。幼少期にはその奇抜な風体と行動から「大うつけ」と評されるが、徐々に頭角を現わす。早くから「天下布武」を印文に用い、天下取りを公然と宣言した。今川義元の死後もその領地を狙わず美濃攻略に専念し、中央に向けての戦略を展開した。

徹底した能力主義による人材登用で、出自や身分を問わず能力のあるものは重用したがその反面、無能と見るやそれが譜代の家臣であっても放逐した。

神社・仏閣などの旧権威を執拗なまでに攻撃したことでも知られる。延暦寺を攻撃した際には比叡山を焼き払い、千六百人を殺戮、更に伊勢長島の一向一揆討伐では降伏した一向宗徒二万人をことごとく焼殺した。「第六天魔王」と恐れられた所以である。

天下統一を目前にしていた信長だが、その恐怖政治のため荒木村重、松永久秀らの離反を招き、最後は明智光秀に討たれてその波乱の生涯を終えた。

羽柴秀吉(1536～1598)

草履取りに始まり、指令官にまで出世した。信長の死後は明智光秀、柴田勝家を討ち、更に毛利、島津などの群雄を帰服させた。豊臣氏と改姓した後北条氏を討ち、信長が果たし得なかった天下統一を達成した。

明智光秀(1528～1582)

非凡な将才を高く評価され信長から重用されたが、折り合いが悪く、領土を召し上げられた上で毛利討伐を命じられる。絶望した光秀は後世に名言を残した。すなわち「敵は本能寺にあり！」

長宗我部元親(1539～1599)

土佐から身を起こした戦国大名。毛利・織田が争っている間に四国統一を達成した。信長の死後は柴田勝家と結び秀吉と争ったが降伏。律儀なことで知られ、秀吉の島津攻略の際には嫡子信親を戦死させるほどの奮戦をした。

徳川家康(1542～1616)

今川義元の配下だったが、その死後は織田信長と同盟し、終生裏切らなかった。"待ち"の戦略を展開し力を蓄えた。大坂夏の陣で豊臣氏を滅ぼし、戦国時代の最終的な勝利者となった。

毛利輝元(1553～1625)

中国地方に覇を唱えた毛利元就の嫡孫。叔父の吉川広家・小早川隆景の後見を受け、祖父に引続き勢威を張った。信長の中国攻めが本格化し窮地に立たされたが、信長の急死などの情勢の変化により滅亡を免れた。

島津義久(1535～1611)

九州統一を目前にしながら秀吉に帰服した。関ヶ原では西軍にくみし敗れたが、その潜在的戦闘力を恐れた家康から減封される事なく本領を安堵された。島津氏は明治維新の際、徳川幕府打倒の主力となった。

今川義元(1519～1560)

駿河・遠江・三河の三国を領有し「東海一の弓取り」と呼ばれた。松平元康（後の徳川家康）を先鋒に上洛を試みたが、桶狭間で織田信長の奇襲を受け、まさかの討ち死に。以後戦国時代は急速に終焉に向かった。

上杉憲政(？ ～1579)

扇谷氏、古河公方足利晴氏と共に河越で北条氏と戦ったが敗れ、後長尾景虎を頼り養子として上杉家を継承させた。謙信没後、家督争いに巻き込まれ景虎方についたため、上杉景勝に斬殺された。

結城晴朝(1534～1614)

上杉謙信と結んだ佐竹義昭の侵攻を受けたため、北条氏康の援護を仰いだ。しかしその北条氏からも圧迫されたことから宇都宮・佐竹氏と連合しこれに対抗した。後、徳川家康の次男秀康を養子に迎え家督を譲った。

畠山義綱(生没年不詳)

畠山氏は足利氏一門に連なる名門であったが、家臣の間で紛争が絶えなかった。義綱は守護となってから支配体制の再編を図ったが、家臣長続連に追放された。後その居城は上杉謙信の攻撃の前に落城した。

下間丹後(生没年不詳)

加賀は百年に渡り一向宗徒の合議制により支配されてきた。下間丹後はその指導者の一人である。極楽往生を信じた宗徒は死を恐れずに戦ったため、各地の戦国大名に脅威を与えた。

里見義堯(1512～1574)

従兄弟の義豊を討ち、里見家当主の座に就いた。国府台の合戦で北条氏に大敗したが、闘志を失わず次第に国力を回復していった。里見氏は滝沢馬琴の「南総里見八犬伝」で後世にその名を残した。

宇都宮広綱(1543〜1580)

病弱の身に相まって家臣らの反乱が相次ぎ、北条氏から圧迫を受けたため上杉謙信を頼ったが三十七歳で病没。家督を就いだ国綱は豊臣秀吉に一旦は安堵された領土を没収され、ついに旧領を回復できなかった。

佐竹義昭(1531〜1565)

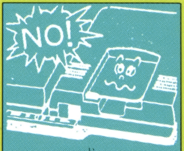
結城晴綱・蘆名盛氏と転戦し、陸奥南部を手中におさめた。嫡子義重も版図拡大に努め更に常陸・下野を領有した。佐竹氏はこの後、伊達正宗・北条氏直の挟撃を受けたが生き残り、五十四万石を領した。

姉小路良頼(生没年不詳)

当初三木氏の家督を相続。上杉・武田の強国と接する困難な状況にあった。武田信玄配下の木曽義昌に敗れてから姉小路家を継ぎ、武田氏の影響下に置かれた。斉藤道三・織田信長にも接近し家名を守った。

このたびは、INTEC のCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意



スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。

①まずINTERFACE UNITとCD-ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。

②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD-ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面) が上になるようにCD-ROM²にセッティングしてください。

⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD·ROM² SYSTEM専用のゲームソフトです。

＊CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

CD-ROMディスク●保管上の注意

汚さないで!

●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

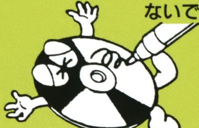
汚れた時は、やわらかい布でふいてね!

キズには弱いんだ!

●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

やさしく、出し入れ!

文字を書かないでね!



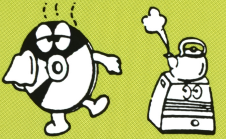
●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

孔を大きくしないで!

いつまでも大切にね!

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

温度、湿度にも注意して!



★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

INTEC

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店もしくは下記まで
インテックエンジンデスク☎03-3378-2680
●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

IGCD1002